SHVC-AFSJ-JPN

FARLAND STORY

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

取扱説明書（とりあつかいせつめいしょ）

BANPRESTO

原画・セルワーク/J.C.STAFF

MADE IN JAPAN

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ごあいさつ

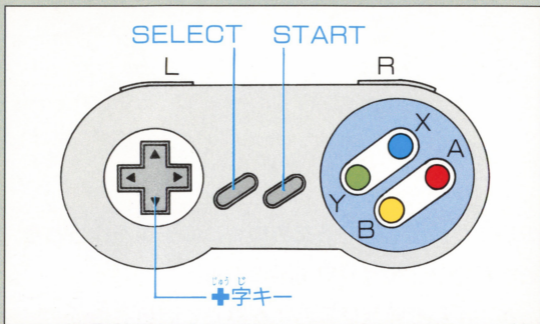
このたびは、㈱バンプレストのスーパーファミコンソフト、「ファーランドストーリー」をお買いあげいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に、取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

もくじ
CONTENTS

ゲームストーリー

それは遠い国の物語である。
遥か古のこと、世界は最初の終焉を迎えていた。
「魔王」と称するものが現われ、
配下の魔物を率いてこの世の征服を目論んだのだ。
魔界との扉を開き、次々と魔物を
この世に送り込んできたのである。
だが、この世界の人々は力を合わせて、
魔王に立ち向かったのであった。
壮絶な戦いの末、ついにこれを退け、魔界に封印し、
その封印の鍵は４つに分かたれた。
そして、４つの鍵は
この地に住む４つの種族に託されることになった。
その４つの種族とは、
ドワーフ、エルフ、セイレーン、そして人間である。

そして、封印を見守るためにそこに王国が作られた。
それが、フェルサリア王国である。
だが、平和な時代は数百年を隔てて破られた。
フェルサリア王国の女王が、
魔界の力を欲して封印を解き放ったのである。
封印の鍵が揃っていないため、
魔王の復活こそならなかったが、
女王は魔界よりつぎつぎと魔物を召喚し、
各地に侵略の手を伸ばし始めたのだった。
辺境の村に住むアークは幼なじみのフェリオを
突如現われた魔軍にさらわれてしまう。
仲間とともにフェリオ奪回の旅に出るアーク。
果たして無事、フェリオを奪回出来るのか。
そして、彼を待ち受ける運命とは……。

ここでは、コントローラーおよびマウスの正しい使い方について説明します。

★コントローラー

✚字キー	マップ画面…カーソルを動かします。 サブ画面……上下でコマンドの選択をします。
Aボタン	●決定 ●味方ユニット上ではコマンドウィンドウを開きます。 ●敵ユニット上ではステータスウィンドウと移動範囲を表示します。 ●システムウィンドウを開きます。
Bボタン	●キャンセル
Yボタン	●ユニットの上で押すと、ユニットのステータスを表示します。
Rボタン	●✚字キーを動かしている時にカーソルの移動スピードを倍にします。
スタート	●ゲームスタート。

X・L・セレクトボタンは使用しません。

★スーパーファミコンマウス	
マウス移動	マップ画面…カーソルを動かします。 サブ画面……上下でコマンドの選択をします。
左クリック	●決定 ●味方ユニット上ではコマンドウィンドウを開きます。 ●敵ユニット上ではステータスウィンドウと移動範囲を表示します。
右クリック	●キャンセル ●ユニット上ではステータスウィンドウを開きます。 ●ユニットが無い場所では、システムウィンドウを開きます。

ゲームの始め方

◆ゲームスタート

スーパーファミコンカートリッジをスーパーファミコン本体に差し込んで電源をONにすると、タイトルが表示されます。
タイトル画面が表示されてからスタートボタンを押すと、「はじめから」「つづきから」「環境設定」が表示されます。
✚字キーの上下で選んで、Aボタンで決定して下さい。
何も押さずにいると、オープニング・デモが流れます。

●「はじめから」

はじめからを選択し、Aボタンを押すと導入部の後、ゲームが始まります。

●「つづきから」

ここで、Aボタンを押すとセーブデータ画面になります。3つのファイルの中から、始めたいデータを選んで、Aボタンを押すと以前に記録した状態からプレイを再開することが出来ます。

●「環境設定」

ゲームの様々な環境を設定します。

- **おんがく**……あり、なしを選択します。
- **こうかおん**…あり、なしを選択します。
- **モード**………ステレオ、モノラルを選択します。
- **バトル**………バトルアニメーションのあり、なしを選択します。

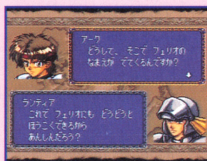
それぞれ、Aボタンで切り替えます。すべて選択が終わったらBボタンでタイトル画面に戻ります。

ゲームの進め方

▶ゲームの進行はターンという単位で表され、１ターンは味方の行動、敵の行動に分けられます。
プレイヤーは自軍のユニットを動かし、必要な行動が終了したら、システムウィンドウの「ターン終了」を選択します。
「ターンを終了してもよろしいですか」と聞いてきますので、✚字キーの左右で「はい」を選択し、Ａボタンを押してください。

すると今度は、敵ユニットが行動を行ない、すべての行動が完了したところで１ターン終了となります。それ以後、これが繰り返されます。

▶各ステージのクリア条件は様々なものがありますが、そのステージのボスキャラクターを倒したり、仲間や情報を集めたりするとステージクリアとなります。

ステージクリアの後、キャラクターのメッセージが流れ次のステージマップに進めます。

▶主人公のアークが倒されると「ゲームオーバー」となりタイトル画面に戻ります。
つづきからを選択し、始めたいセーブファイルを選択しＡボタンを押して下さい。

コマンドウィンドウ

マップ画面で操作できる自軍のユニットについて説明します。
ユニットに✚字キーでカーソルを合わせAボタンを押すとコマンドウィンドウが表示されます。

移動

ユニットの移動を行います。
移動のコマンドにカーソルを合わせてAボタンを押すと、移動可能範囲が表示されます。
✚字キーで移動したい場所を選び、Aボタンで決定します。

※ただし、移動不可能な地形や他のユニットの上には移動できません。
また、敵ユニットに隣接した時はそれ以上移動できません。

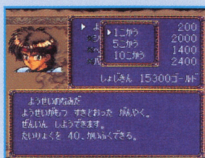
●移動終了後、メニューが表示されます。他のコマンドを選択しないでBボタンを押すと、移動がキャンセルとなり移動前の状態に戻ります。攻撃／回復を選択しない場合その場にて待機になります。

攻撃／回復

敵ユニットと戦闘あるいは味方ユニットを回復させます。戦闘可能な敵ユニットの上には剣が、回復可能な味方ユニットにはハートマークが表示されますのでどのユニットに対して攻撃／回復を行なうのか✚字キーで選んでAボタンで決定してください。

●攻撃には隣接した敵に攻撃する直接攻撃と、1ユニット離れた敵に攻撃する間接攻撃があります。装備している武器とそのユニットのクラスによって変わります。

✹買い物

町の上でしか選択できません。このコマンドを選択すると、購入可能なアイテムが表示されます。カーソルをそれぞれのアイテムに合わせると、その説明が表示されます。

買いたいアイテムを選んだら、「1個」「5個」「10個」の中から数量を指定してAボタンで決定してください。数量を指定すると画面内に必要な金額と所持金が表示されます。町の上にいれば1ターンに何回でも行なえます。

※町によっては武器を売っているところもあります。買い物の方法は同じですが、武器の場合、買い物をしているキャラクターが装備できるかどうかが表示されています。

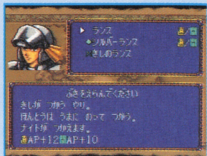
✹ためる

レベル20以上で、必殺技アイテムを装備している場合のみ選択することができます。

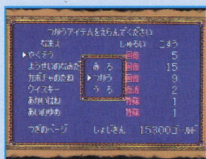
「ためる」を選んだらこのターン内では攻撃ができません。次のターンになって初めて必殺技攻撃が可能になります。

「ためる」を選択した、次のターンで攻撃を選択してください。

武器

装備している武器および持っている武器の一覧が表示されます。現在装備中の武器は◆が、装備不可能な武器には×が表示されています。下のウィンドウにはカーソルのある武器の説明および直接、間接それぞれの攻撃力が表示されています。

- 装備中の武器の場合「はずす」「うる」と表示されます。装備を変更する場合は他の武器を選んで装備してください。売る場合は「うる」を選ぶと、金額が表示されますので、「はい」か「いいえ」を選んで決定してください。
- 装備していない武器の場合「そうび」「うる」と表示されます。装備する場合は「そうび」を、売る場合は「うる」を選択してください。

道具

道具を選択すると持っているアイテムが表示されます。アイテムを指定してAボタンを押すと「みる」「つかう」「うる」と表示されますので、それぞれ選んでAボタンで決定してください。

- **みる**……アイテムの説明が表示されます。
- **つかう**…回復のアイテムの場合は自分に、復活のアイテムの場合は、2ユニット内の味方を選択して使用します。
- **うる**……アイテムを売るときに使用します。金額が表示されますので、よければ「はい」を選んでAボタンで決定してください。

交換

2ユニット（コマ）以内の味方と武器の交換ができます。このコマンドを選択すると、交換可能なキャラクターの上に剣のマークが表示されます。交換相手を選ぶと、二人の持っている武器の一覧が表示されます。点滅しているカーソルの方を先に選択し、交換したい武器又は空いているスペースを選択してAボタンで決定します。

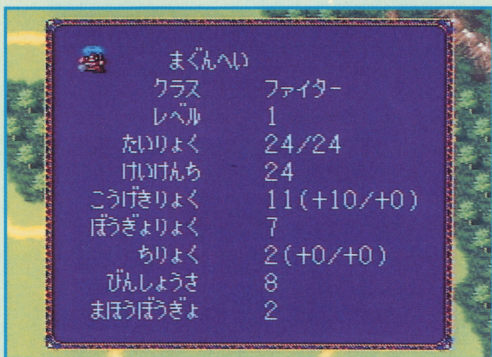
※この時、ウィンドウ内の武器には装備可能か不可能か、直接攻撃か間接攻撃かが表示されています。

集合

主人公のアークのみ使うことができます。このコマンドを選択すると自動的に主人公以外のキャラクターが主人公の近くに集まってきます。ただし、各キャラクターには移動可能範囲がありますので離れている場合、1ターンでは集合できません。

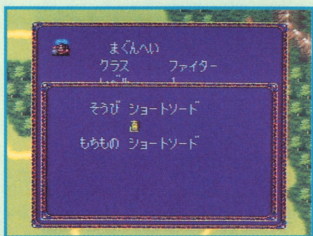
また、このコマンドを選択すると各キャラクターは移動し、待機した状態になりますので攻撃等はできなくなります。

ユニットの情報

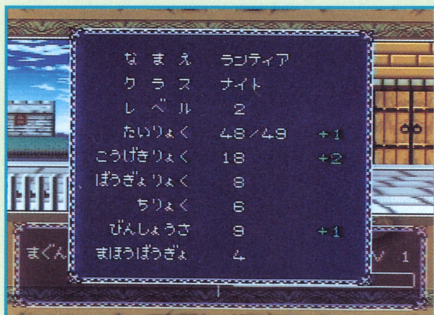
敵、味方共にユニットにカーソルを合わせてＹボタンを押すと、ユニットの情報が表示されます。

まぐんへい

クラス	ファイター
レベル	1
たいりょく	24/24
けいけんち	24
こうげきりょく	11(+10/+0)
ぼうぎょりょく	7
ちりょく	2(+0/+0)
びんしょうさ	8
まほうぼうぎょ	2

- **名前**……………………キャラクターの名前が表示されます。
- **クラス**………………キャラクターのクラス名が表示されます。
- **レベル**………………キャラクターのレベルが表示されます。
- **たいりょく**…………キャラクターの体力の現在値（左）とＭＡＸ値（右）が表示されます。
- **けいけんち**…………キャラクターがこれまでに得た経験値が表示されます。
- **こうげきりょく**…キャラクターの攻撃力が表示されます。（　）内の数値は、持っている武器の攻撃力です。
- **ぼうぎょりょく**…キャラクターの防御力が表示されます。防具によって変化します。
- **ちりょく**……………キャラクターの知力が表示されます。（　）内の数値は、持っている武器の魔法効果です。
- **びんしょうさ**……キャラクターの敏捷さが表示されます。
- **まほうぼうぎょ**…キャラクターの魔法防御力が表示されます。

ユニット情報画面で、Aボタンを押すと装備している武器、防具と持ち物（武器）が表示されます。

さらに、Aボタンを押すと移動可能範囲が表示されます。敵キャラクターの移動範囲を確認して、自軍のユニットを動かすようにしてください。

❖レベルアップ

一定の経験値がたまるとレベルアップします。レベルアップするとユニット情報画面にあるそれぞれの数値の変化が表示されます。ただし、どの数値が上がるかはランダムです。

システムウィンドウ

ゲーム中マップ画面（ユニット以外の場所）でAボタンを押すとシステムウィンドウに切り替わります。

1 ターン終了

自軍の攻撃ターンを終了する時に選択します。
全てのユニットの行動が終了していなくてもターンを終了することができます。
コマンドを選択すると、確認のウィンドウが開きますので「はい」「いいえ」を選択してAボタンで決定してください。

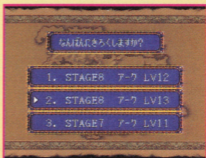
2 全体マップ

ステージの全体マップが表示されます。
自軍のユニットは赤(P)が、敵のユニットは青(E)で表示されています。
敵ユニットの配置と目的地までの地形コースなどを確認し、戦略をたててください。A又はBボタンでシステムウィンドウに戻ります。

3 ユニット一覧

自軍のユニットの一覧が表示されます。
各キャラクターの名前、レベル、体力が表示されています。
カーソルを合わせてAボタンを押すとマップ画面に戻り、そのキャラクターの位置に画面が移動します。1ページに8人分の情報が表示されています。それ以上仲間がいるときは、次のページにカーソルを合わせてAボタンを押してください。

4 セーブ

これまでのゲームのデータをセーブすることができます。
セーブは3ケ所ですることができます。セーブしたいファイルは✚字キーの上下で選択し、Aボタンで決定します。

5 ロード

セーブしたデータから再開することができます。
3ケ所のセーブデータの中からロードしたいファイルを✚字キーの上下で選択し、Aボタンで決定します。

6 環境設定

ゲームスタート時と同じで、ゲームの環境を設定できます。詳しくは6Pのゲームの始め方を参照してください。

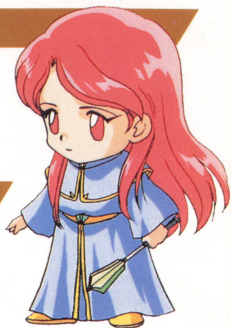
地形

ゲームの舞台となるフィールドマップには、様々な地形があります。それぞれ地形によって特徴がありますのでよく把握して戦略に役立ててください。
尚、戦闘時は攻撃を受けた方の地形で戦闘が行なわれたものと見なします。

地形	説明
道	通常に速く移動できますが、攻撃を受けるとまともにダメージを受けてしまいます。
平地	道程ではありませんが、比較的速く移動できます。戦闘時の防御効果はあまりありません。
森林	木や草が生い茂り移動に手間がかかります。反面、障害物が多いので戦闘時にはかなりダメージを減らせます。森の民エルフ族は森の中でも速く移動できます。
荒れ地	大きな岩が転がっていて速く移動できません。森林と同じく障害物が多いため戦闘は楽になります。
町／砦	ターン終了時にこの地形の上にいるユニットは体力が１～２割回復します。戦闘時の防御力は非常に高い。町では買い物ができます。
浅瀬	人があるいていけるくらいの深さです。移動には時間がかかります。ただし、空を飛ぶユニットには関係ありません。
深み	空を飛ぶユニットしか入ることができません。さらに風が強いため若干移動速度が遅くなります。

※その他、洞窟や城内など、様々な地形が存在しています。

★クレリック

僧侶アリシアのクラスです。ビショップと同じく、強力な治療魔法を使います。

★ウィザード

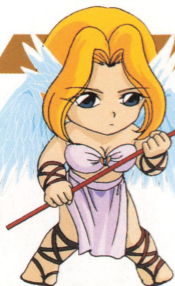
多彩な魔法を操り、離れた敵を攻撃することができます。
ただし、物理攻撃に対してはかなり弱いです。敵の集中攻撃を受けないように、後方からの援護部隊としての役割を持たせると良いでしょう。
炎の魔法が得意です。

★ハイエルフ

森の民、エルフ族長の娘、ルシーダのクラスです。レイピアという細い優雅な剣の名手ですが、精霊を使った魔法攻撃もできます。

★ソーサラー

王宮に住む魔法使いのクラスです。ウィザードには若干劣りますが、やはり強力な魔法を使うことができます。電撃系の魔法を得意としています。

★エレメンタルマスター

リーサのクラスです。
弓を使わせれば右にでるものはいませんが、その名の通り、精霊を使った魔法攻撃も使えます。
直接攻撃の手段を持たないのが難点です。

★バーサーカー

ドカティのクラスです。
極めて高い攻撃力を誇りますが、動きが鈍く、防御力が低い。魔法も苦手です。

★スパルタン

ドワーフ族の長となる、ゴダールのクラスです。
直接攻撃しかできませんが、その攻撃力はかなり高いものがあります。

★バード

バードとは吟遊詩人のことで、歌うことを得意としています。
その歌には、不思議な魔力が込められており、敵・味方に様々な効果を及ぼします。

★ワルキューレ

セイレーン族のリーダー、アリーナのクラスです。彼女専用の槍を持ち、電撃攻撃を得意としています。翼を持っているので海など他のユニットがいけない場所に移動可能。ただし、弓矢の攻撃には非常に弱いです。

★メイジ

ウィザードの女性版。特性はウィザードとほぼ同じで、数々の魔法を使うことができます。
ただし、やはり物理攻撃には弱いので前線に出すときは注意が必要です。

★雪女 ゆきおんな

雪に属する精霊らしい。寒冷地にしか住むことができず、雪の魔法を使います。

★ファイター

戦闘を得意とする。特に得手不得手のない、全体的にバランスの取れたクラス。強いて言えば魔法が若干苦手です。

★ドワーフ

山に住む種族。身長は人間より低く、ずんぐりした体形をしている。腕力に秀でており、破壊力はかなりのものがある。ただし、移動力は遅く、魔法には極端に弱いです。

★マジシャン

持つ杖によって、様々な魔法を使うことのできるクラス。魔法に対する抵抗力も強いが、物理的な攻撃に対する防御力は非常に弱いです。

★セイレーン

海に住んでいる、背中に翼をもった種族。空を飛ぶことができ、移動力は全クラスの中でも最高です。
攻撃力はそこそこで、弓矢に極端に弱いです。

★プリースト

仲間の体力を回復させる力を持った僧侶。攻撃力、防御力ともに非常に低いが、唯一スケルトンなどのアンデッドモンスターに対しては、聖なる力で無敵に近い強さを誇ります。

各クラスの特性

このファーランドストーリーに登場するキャラクターには、様々なクラスが存在しています。それぞれ特長がありますので、各クラスの個性を生かした戦い方が必要になります。それでは、各クラスの特長について説明します。

★ロード

主人公のアークのみのクラスです。
敏捷さが高いため、敵にダメージを与えやすくなっています。
ただし、間接攻撃を持たないという欠点も持っています。

★ナイト

攻撃力に優れたユニットで、頑丈な鎧を着ているために、防御力が高い。
しかし、鎧が重いために移動力がかなり落ちてしまう。

★ビショップ

封印を守り続ける司祭、フェリオのクラスです。
その治療魔法は傷ついた仲間をたちまち回復させてしまいます。
また、ゴーストなどのアンデッド系の敵に対して高い攻撃力を誇ります。

アイテム/武器紹介

冒険を助けてくれる様々なアイテムや武器について紹介します。特に武器は隣接する敵を攻撃できる直接攻撃と離れた敵を攻撃できる間接攻撃があります。状況に合わせて持ち変えましょう。

アイテム紹介

薬草……………森で採れる薬用効果の高い植物。HPが20回復する。

エリクサー………力つきた者を蘇らせ、さらに体力も完全回復させる薬。

カボチャの種……ポリポリと歯応えがあって栄養価も高い。HPを80回復する。

妖精の涙…………妖精が持つ小さな透き通った丸薬。HPを40回復する。

ドカティの鍵……ドカティが隠していた小さな鍵。

愛の夢……………夢魔サッキュバスの魔力がこもった丸薬。使うと…？

赤い羽……………善意の赤い羽。使うと何が起こるのだろう？

魔除けのお札……魔を祓うお札。使った者の魔法防御力を３増加させる。

幸運の靴…………幸運を呼び込むと言われている靴。使った者の敏捷さを３増加させる。

知識の書…………様々な学問について書かれた本。使った者の知力を３増加させる。

力の実……………食べると攻撃力が３増加する不思議な木の実。

守護石……………守りの力がこもった石。使った者の防御力を３増加する。

ウイスキー………麦から作ったお酒。力尽きた者を蘇らせ、HPを20回復できる。

丸薬………………薬草の成分を濃縮して丸く固めた物。体力が完全回復。

マッシュルーム…山奥でしか採れない不思議なキノコ。体力がつく!!

武器紹介

剣 （けん）

ロングソード………ごく一般的な剣。アークが最初から持っている。直接打撃力＋12。

ブロードソード……幅広の剣。威力もそこそこ高い。直接打撃力＋16。

バスタードソード…かなり大きめの剣。片手でも使えるが主に両手で持って使う。直接打撃力＋20。

ショートソード……小剣。価格は安いが、威力もそれなり。直接打撃力＋10。

短剣…………………その名の通りごく小さな剣。ないよりマシな程度。直接打撃力＋８。

レイピア……………突き専用の細身の剣。エルフが好んで使う。直接打撃力＋20。

シルフィード………風の精霊ジンが封じられた細身の剣。敵の魔法防御力を減らす効果がある。間接効果＋32。

タイタニアソード…地の精霊タイタンが封じられた剣。敵の攻撃力を減らす効果がある。間接効果＋32。

ラ・フレア…………火の精霊イフリートが宿った剣。敵の防御力を減らす効果がある。間接効果＋32。

エストック…………刃のない突き専用の細剣。貫通力が高い。直接打撃力＋26。

ドラゴンロード……ドラゴンの魂が込められた剣。隠された力があるらしい。直接打撃力＋38。

ミラージュソード…別名、幻影の剣。その名の由来は不明である。隠された力があるらしい。直接打撃力＋34。

グレートソード……両手で使う、身長ぐらいもある巨大な剣。直接打撃力＋32。

槍 （やり）

ランス……………………騎士が使う槍。本当は馬に騎乗して使う。
直接打撃力＋12、間接打撃力＋10。

ネプチューンの槍…海神の王、ネプチューンが使用していたとされる槍。隠された力があるらしい。直接打撃力＋36。

サンダースピア……雷神の宿った槍。離れた相手には電撃で攻撃ができる。直接打撃力＋14、間接効果＋20。

スピア…………………普通の槍。
直接打撃力＋10。

ヘビーランス………騎士団が訓練用に使っている重い槍。
直接打撃力＋26。

グングニル…………大神オーディンの妻、フリッガの祝福を授かった槍。敵の知力を減らす効果がある。
間接効果＋32。

ドラゴンランス……その昔、悪しきドラゴンを倒すために作られたという伝説の槍。直接打撃力＋32。

ゴッドランス………名も知れぬ神が鍛えた槍。隠された力があるらしい。間接打撃力＋36。

シルバーランス……銀でできた槍。
直接打撃力＋22、間接打撃力＋20。

ジャベリン…………セイレーン族が使う槍の中でも特に強力な物。
直接打撃力＋24。

ホーリーランス……聖なる力を持った槍。ランス系の武器ではかなり強力。直接打撃力＋32、間接打撃力＋26。

メデューサキラー…メデューサを倒すために作られた槍。
直接打撃力＋30、間接打撃力＋26。

オーディンの槍……大神オーディンが使っていたとされる槍。
直接打撃力＋36、間接効果＋36。

弓 (ゆみ)

シルヴァンボウ……風の精霊、シルフの加護がある弓。
間接打撃力＋26、間接効果＋10。

ショートボウ………小さくコンパクトな弓。
間接打撃力＋12。

ロングボウ…………大きめの弓で、威力もかなりある。
間接打撃力＋20。

シルバーボウ………銀でできた魔法の弓。魔法効果がある。
間接打撃力＋22、間接効果＋６。

アルテミスの弓……月の女神アルテミスが持っていたという弓。
隠された力があるらしい。間接打撃力＋36。

杖 (つえ)

スターロッド………星の光が封じ込められた不思議な杖。隠された力があるらしい。間接効果＋36。

ファイヤーロッド…火の魔法が封じられた杖。
直接効果＋20。

アイスロッド………氷の魔法が封じられた杖。
間接効果＋24。

ライトニング………強力な電撃弾を発する杖。近距離でも使えるのが魅力。直接効果＋28、間接効果＋28。

バーニンロッド……激しい爆発を起こす魔法を秘めた杖。威力が大きいので離れた敵にしか使えない。間接効果＋32。

フレイムバード……強力な魔法を持った杖。炎の精霊が封じられているらしい。直接効果＋36、間接効果＋36。

斧（おの）

ハンドアックス……片手で使う手斧。投げることもできる。直接打撃力＋12、間接打撃力＋10。

バトルアックス……両手で使う戦闘用の斧。直接打撃力＋24、間接打撃力＋18。

紅蓮の斧……………火の魔神が手にしていたという斧。隠された力があるらしい。直接打撃力＋36。

ブロードアックス…幅広の斧。非常に重いが投げることも可能。直接打撃力＋18、間接打撃力＋14。

バーサーカーの斧…その昔、恐るべき力を持った戦士だけに受け継がれた斧。隠された力があるらしい。直接打撃力＋32。

ポールアックス……長い竿状の柄の先に斧の刃がついた物。攻撃力が高い。直接打撃力＋28。

トマホーク…………異国の戦士が使っていたという強力な投げ斧。直接打撃力＋36、間接打撃力＋28。

その他

ハープ………………吟遊詩人が持つ竪琴。敵の心に直接攻撃できる他、味方を励ます力もある。直接効果＋12。

トライデント………三つ又の矛。突き刺す威力はかなりのもの。直接打撃力＋26。

ハルバード…………長い柄の先に斧や槍のついた物。豪快に振り回して使う。直接打撃力＋36。

メイス………………槌矛。僧侶が使う。直接打撃力＋６。

ウォーハンマー……大きな金槌のようなもの。直接打撃力＋12。

リラ…………………古い時代に作られた魔力を持った竪琴。直接効果＋24、間接効果＋24。

エレキギター………不思議な異世界の武器で真の使い方は誰も知らない。隠された力があるらしい。直接、間接効果＋36。

モーニングスター…長い棒と、スパイク付きの鉄球を鎖でつないだ物。直接攻撃力＋26。

リュート……………ギターに似た弦楽器。その音色は遠くまで届くという。直接効果＋20。間接効果＋20。

フレイル……………棒と分銅を鎖でつないだ武器。直接打撃力＋20。

ヘビーメイス………メイスの大きなもの。直接打撃力＋16、直接効果＋10。

クラスチェンジに必要なアイテム

魔術師の杖…………上位魔術師の証。
レベル10以上のマジシャンをソーサラーにクラスチェンジできる。

騎士のランス………騎士であることの象徴。
レベル10以上のファイターをナイトにクラスチェンジできる。

聖なる錫杖…………上位の聖職者が持つ錫杖。
レベル10以上のクレリックをプリーストにクラスチェンジできる。

精霊の弓……………精霊の力を宿した弓。
レベル10以上のエルフをエレメンタルマスターにクラスチェンジできる。

剛力の斧……………持つものに力強さを与える斧。
レベル10以上のドワーフをスパルタンにクラスチェンジできる。

吟遊詩人の竪琴……吟遊詩人の象徴。
レベル10以上のセイレーンをバードにクラスチェンジできる。

キャラクター紹介

冒険に登場する様々なキャラクターについて紹介します。

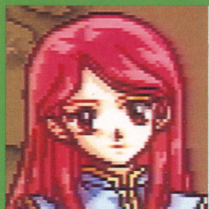
18歳。辺境の村で剣士として育つ。
両親はアークが幼い時に魔物に殺されたと聞かされていた。
ランティアが親代わり。村の司祭のフェリオとは恋人未満。

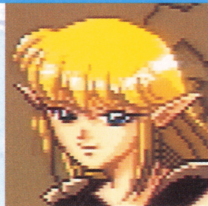
フェリオ

アークの幼馴染(おさななじみ)。16歳(さい)の若(わか)さながら、村(むら)の教会(きょうかい)で司祭(しさい)を務(つと)めている。魔王(まおう)復活(ふっかつ)の鍵(かぎ)となるため、黒騎士(くろきし)にさらわれてしまう。

ランティア

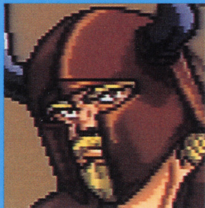
元フェルサリア王国騎士団の一員。アークの親代わりとなって、その成長を見守ってきた。年令は30代中頃だが、それよりは若く見える。

アリシア

アークの住む村で、フェリオとともに司祭を務めている少女。密かにランティアを想っているらしい。年令は15、6歳。

リーサ

美しき森の民、エルフ族の一員。ダークエルフに森を支配されてから苦難の日々を送っていた。外見年令は15、6歳といったところ。弓の名人である。

ディーノ

魔術師であるとともに、アークの友人でもある。行方不明の兄、ディヴァの安否を気遣っている。年令は18、9歳といったところ。エレノアに恋心を抱いている。

ドカティ

力強きドワーフの長。その猛烈な戦いぶりからバーサーカーの異名を持つ。また、信じられない程の方向音痴としても有名である。ドワーフは一般的に小柄でずんぐりとしているが、彼は例外的に人間並みの身長と、その逞しい体格から巨人のような印象を他人に与える。

ゴダール

ドワーフ族の一員。ドカティの良き右腕である。いつもドカティの方向音痴には泣かされている。

ルシーダ

エルフ族の長。魔軍の手先であるダークエルフに襲われ、長く捕らわれの身となっていた。
外見年令は17、8歳。だが、ドカティと旧知であるなど、かなり長く生きているようでもある。

イワン

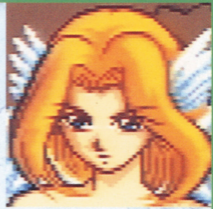
お調子者の戦士。ラメ・ニクト城にてアーク達を助ける…のか、窮地に陥れるのか、よくわからない。ドジでどうしようもないが、底抜けに明るいのだけが救い。

アリーナ

海に住む有翼種、セイレーン族の若きリーダー。やってきたアーク達を魔軍と勘違いするなど、そうとうなおっちょこちょいである。
外見年令は16、7歳。

ミリア

セイレーン族。アリーナからねえさんと呼ばれているが、姉妹というわけではない。無邪気な性格で、珍しいものを集めるのが趣味。そのため一ケ所にじっとしていることがない。
外見年令は19〜20歳。愛用のハープで音楽を奏でることができる。

パミラ

セイレーン族。村で魔軍に捕まっていた。外見年令は15、6歳。おっちょこちょいのアリーナや、放浪癖のあるミリアに苦労させられている。

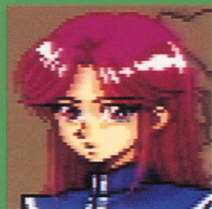
ウイル

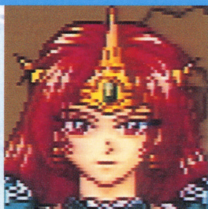
若き魔術師。都で封印に関する研究を長く続けていたため、封印の鍵については誰よりも詳しい。年令は20代後半。

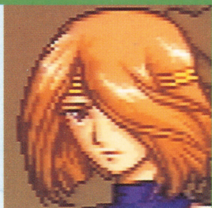
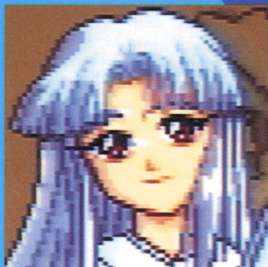
カイ

剣士。とはいっても、腕はまだまだ未熟。おじいちゃん子だが勇気と意気込みは人並み以上。16歳。

メル

フェリオとともに捕まっていた村の司祭。アリシアの友達。16歳。

エレノア

フェルサリア女王の娘。外見は16歳の少女ながら、強い魔力を持つ冷酷無比な魔軍の司令官。ダークプリンセスの異名を持ち、アークたちの前に立ちはだかる。

ライア

行方不明の婚約者ウォルターを探している魔術師。そのためか、いつも悲しげな雰囲気を漂わせている。20代前半。

お雪ちゃん

もともとは名もない雪山の精霊。命名はアリーナによるもの。外見は15歳位。白い和服を着た子供といった感じ。

黒騎士

魔界の力を持った剣士。漆黒の鎧に身を包み、その正体は誰も知らない。なぜかアークを目の仇にしている。

ダークエルフ

ルシーダたちエルフの森を襲った。精霊を操りアーク達を苦しめる。精霊の森の支配者になろうとしている。

メガデス

元フェルサリア騎士団の一員。王城陥落時に、女王についてランティア達を窮地に陥れた。かつてランティアから剣を学んだ。

デミトス

ラメ・ニクト城を預かる忍者。忍術でアーク達を翻弄する。

ムメール

夢魔サッキュバス。人の夢に入り込み、その人を操る。港町の人々を操り、アーク達を阻んだ。
自分の幻を作ることもできる。妖艶な美女の姿をしている。

ハイゼン侯爵

ヴァンパイア(吸血鬼)。フェルサリア城の近くに領地を持ち、アーク達を待ち構えている。
分身の術を得意とする。

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。なお、ゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作などを起こすような場合がございましたら、弊社までご一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびはバンプレスト製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、バンダイグループお客さま相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際には、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子さまのお名前・お年も必ずお知らせください。

●バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形2-5-5 〒111-81

☎03-3847-6666

電話受付時間/月〜金曜日(祝日を除く)10〜16時

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

発売元 株式会社バンプレスト

東京都台東区雷門2-16-9 〒111

※バンプレストはバンダイグループの一社です。

SUPER Famicom スーパーファミコンマウス対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。